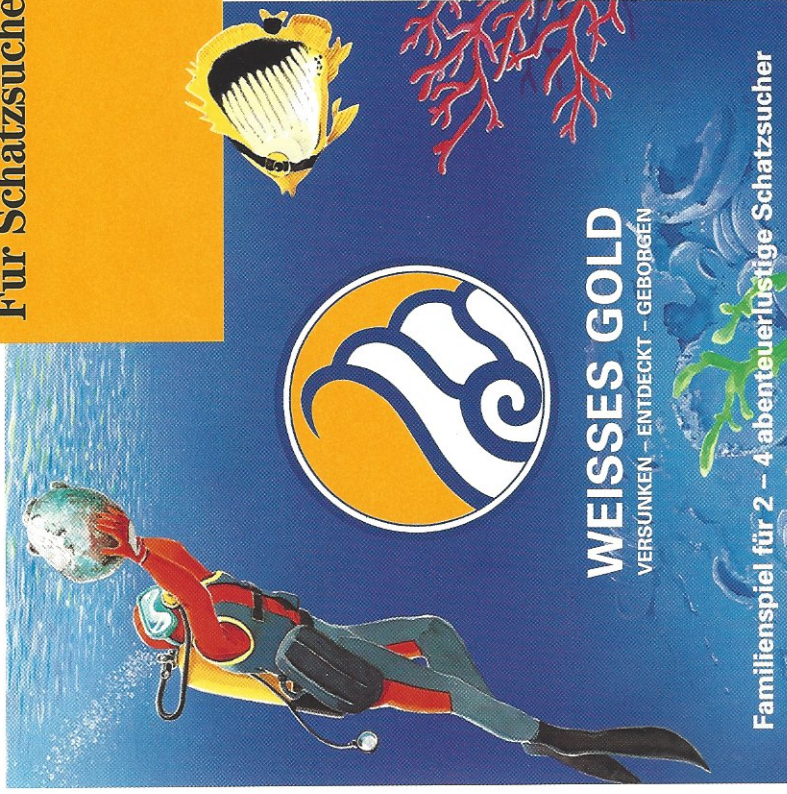


Spielanleitung

Für Schatzsucher



Zur Historie dieses Spieles

Von China aus stachen sie in See. Riesige Dschunken, die Segel aus Bastmatten gen Süd-Ost gerichtet.

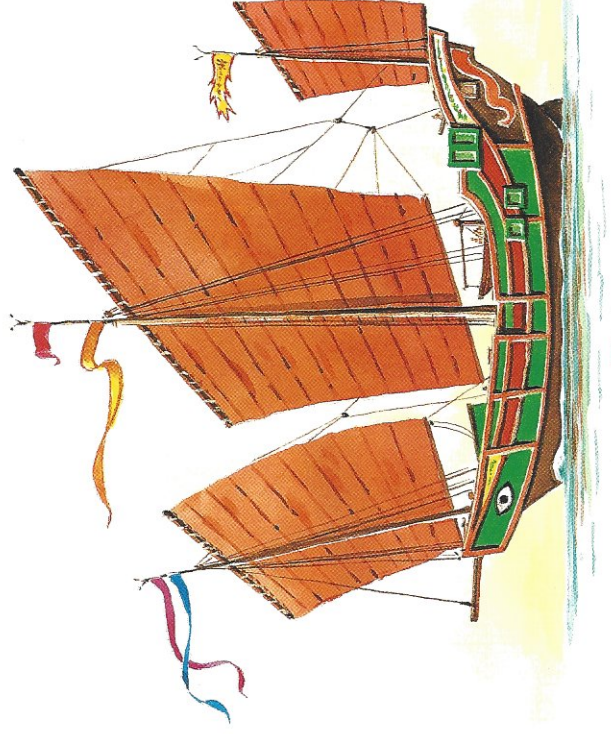
An Bord befanden sich die prunkvollsten Schätze: Seide, Schmuck und Porzellan, das weiße Gold.

Bis Japan, Persien oder gar Afrika trugen die alten Handelsschiffe ihre wertvolle Ladung. Doch fünf der Dschunken sollten niemals ihren Zielort erreichen. Eine stürmische See oder auch Piraten machten ihrem Weg ein jähes Ende.

Über Jahrhunderte lag ihre kostbare Ladung auf dem Meeresboden – versunken und vergessen.

Doch heute kann der Schatz geborgen werden. Ausgerüstet mit Abenteuerlust, einem flotten Schiff und einer Portion Taucherglück kann's losgehen.


Schiff ahoi!



Herausgeber:
Commerzbank AG, Frankfurt am Main

Grafik:
Hans Wendel, Oberursel

Spielinhalt:
43 Taucher-Karten
12 „Achtung, Vorsicht!“-Karten
4 Schiffe
4 Geschwindigkeits-Anzeiger
1 Spielbrett
1 Würfel

Copyright 1997 by:
HERZ
BLATT
SPIELE 
Holzweg 28 · 61440 Oberursel
Telefon 0 61 71/5 69 89
Telefax 0 61 71/5 57 79

Ziel des Spiels

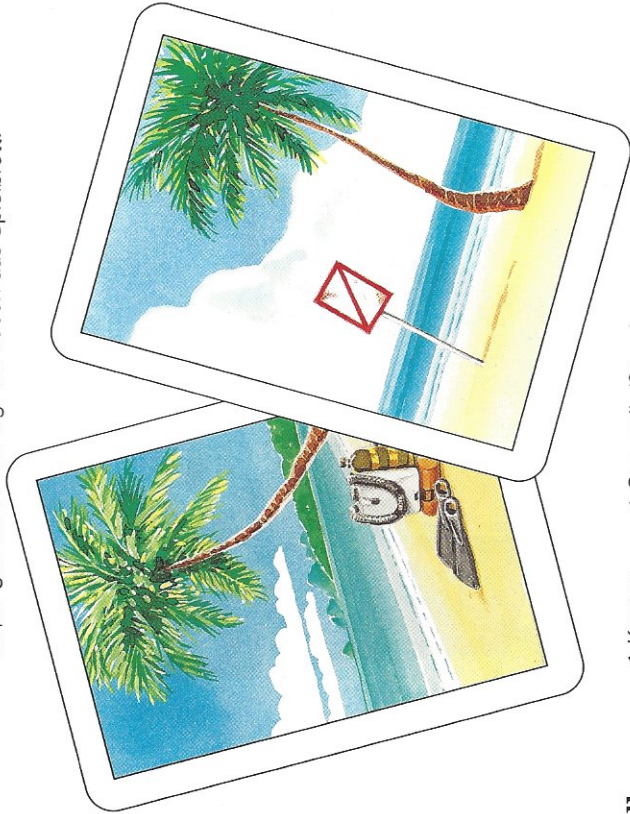
Unter Euch Schatztauchern hat es sich herumgesprochen, wo der Schatz mit dem weißen Gold verborgen sein könnte. Mit Euern Schiffen versucht Ihr nun, ihn zu heben.

Er besteht aus 4 Teilen. Wer alle zuerst beisammen hat, ist Gewinner dieses Spiels.

Bevor es losgeht

Jeder Schatztaucher sucht sich ein Schiff aus und stellt es in seinen Heimathafen, der die gleiche Farbe wie das Schiff hat. Passend zur eigenen Farbe erhält jeder einen Fahrtgeschwindigkeits-Anzeiger. Außerdem wird ein LOTSE bestimmt, der für alle das Abzählen der Taucherkärtchen vornimmt. Mehr zu den Taucherkärtchen später.

Sortiert jetzt noch die Karten nach ihren zwei verschiedenen Rückseiten, mischt jeden der beiden Stapel gut durch und legt sie neben das Spielbrett.



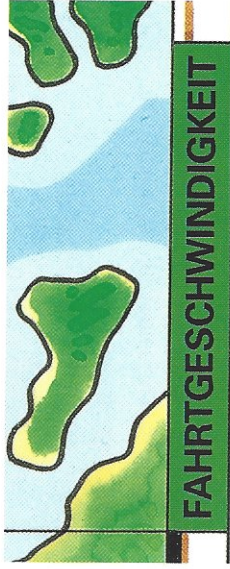
1 Knoten = 1 Seemeile/Stunde
1 Seemeile = 1.852 Meter

Noch schnell das kleine 1 x 1 der Seefahrt

Anker lichten, es geht los!

Der Schatztaucher, der zuletzt Geburtstag hatte, fängt an. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt. Du fährst immer vorwärts in Pfeilrichtung. Die Fahrtgeschwindigkeit zur See wird in Knoten gemessen, die Entfernung in Seemeilen.

Du bestimmst grundsätzlich vor jedem Würfeln Deine Fahrtgeschwindigkeit. Lege dazu Deinen Fahrtgeschwindigkeits-Anzeiger an die dafür vorgesehene Stelle am Spielbrettrand.



Fährst Du „volle Kraft voraus“, dann verdreifacht sich Deine Geschwindigkeit. Beispiel: Würfelst Du eine 5, ziehst Du 15 Felder weiter. Das entspricht 15 Seemeilen.

Bei „beschleunigter Fahrt“ verdoppelt sich Deine Geschwindigkeit (5 gewürfelt = 10 gezogen).

Bei „gedrosselter Fahrt“ ziehst Du die gewürfelte Augenzahl.

Tip: Sei schlau! Mache es wie kluge Schiffskapitäne, berechne zuerst die für Dich beste Schiffsroute und fahre dann Dein Schiff dorthin.

Aufgepaßt!

Vor jedem Würfeln mußt Du Deine Fahrtgeschwindigkeit erneut laut ankündigen und mit Hilfe des Fahrtgeschwindigkeits-Anzeigers einstellen. Vergißt Du es, darf derjenige, der es zuerst merkt, Dir den Würfel abnehmen. Nun würfelt er für Dich und zieht Dein Schiff rückwärts. Auch er muß hierfür die Geschwindigkeit vorher einstellen! Landest Du dabei auf einem Taucher- oder „Achtung, Vorsicht!“-Feld, führe die Anweisungen aus. Hast Du Glück und niemand merkt etwas, fährst Du getrost weiter.

Was ist los auf dem Meer?

Es gibt drei unterschiedliche Spielfelder:

Neutrale Spielfelder



Auf diesen Feldern passiert nichts. Sie dienen nur als Zwischenstopp.

Tauchfelder



Hier könnte ein Schatz verborgen sein. Wenn Du hier stehst, kannst Du nach ihm tauchen. Sag dem Lotsen, wieviel

Meter Du in die Tiefe tauchen möchtest. Er nimmt den Stapel mit den Taucherkärtchen und zählt von oben ab. Beispiel: Du sagst, „Ich tauche zehn Meter tief“, dann erhältst Du verdeckt die 10. Karte. Jede Karte zählt also in diesem Spiel einen Meter.

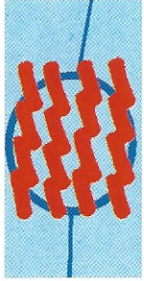
Was nun passiert, steht auf der Taucherkarte. Lies laut vor, was darauf steht und führe die Anweisungen aus. Lege anschließend die Karte unter den Stapel zurück. Danach ist der nächste dran.

Hast Du jedoch eine Karte bekommen, auf der ein Schatz zu sehen ist, so legst Du sie verdeckt vor Dich. Verrate nicht, um welchen Schatz es sich handelt. Auch jetzt ist der nächste dran.

Das sind die Schatzkarten



„Achtung, Vorsicht!“-Felder



Kommst Du auf eines dieser Felder, ziehst Du die oberste Karte vom Stapel der „Achtung, Vorsicht!“-Karten. Auf der Karte steht, was nun passiert. Führe die Anweisung aus. Danach ist der nächste dran. Die Karte kommt wieder unter den Stapel.

Hast Du Pech und kommst nicht vom Fleck, dann ziehe in der nächsten Runde noch einmal eine „Achtung, Vorsicht!“-Karte.

Beide Kartenstapel werden immer wieder mal gemischt.

Ein Tip für zwischendurch:

Generell gilt

Die Karten sagen Dir, wieviele Aktionen Du in einem Spielzug ausführen darfst. Beispiel: Auf einer Karte steht, daß Du weiterziehen sollst. Tu dies gleich. Kommst Du dabei erneut auf ein Aktionsfeld, so ziehe wieder eine Karte und handle dementsprechend.

Achtung, Piraten!

Kommt ein Mitspieler auf Dein Feld (Hafenfelder ausgenommen), so kann er sich als Pirat entpuppen. Er ruft „Pirat, Pirat“ und verlangt von Dir die Herausgabe einer Schatzkarte. Jetzt mußt Du ihm alle Deine Schatzkarten verdeckt hinhalten, damit er sich eine ziehen kann.

Kommt möglicherweise ein 3. Mitspieler auf dasselbe Feld, so kann er beide Schiffe, die dort stehen, um jeweils einen Schatz „erleichtern“. Wer keinen Schatz besitzt, kann natürlich auch keinen abgeben.

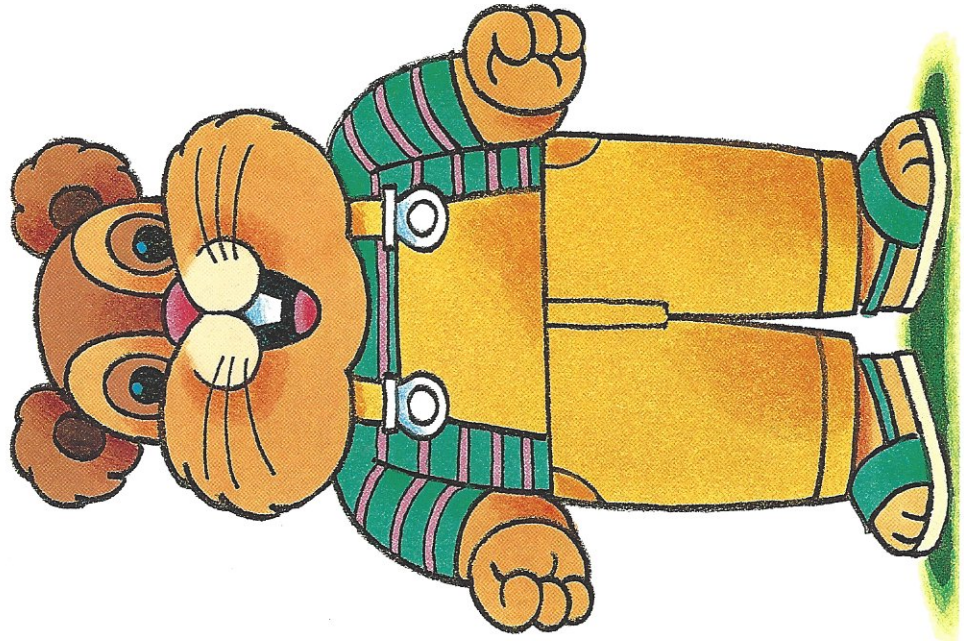
Wer jedoch keinen Piraten spielen möchte, stellt sich lediglich daneben, läßt den Anderen in Ruhe und zieht – sofern es ein Taucher- oder „Achtung, Vorsicht!“-Feld ist – eine Karte.

Wer ist nun der Gewinner?

Gelingt es Dir, als Erster unter all den Schätzen 4 x weißes Gold zu bergen, dann rufe es laut aus, denn Du bist somit der beste Schatzsucher und hast gewonnen.

Goldi

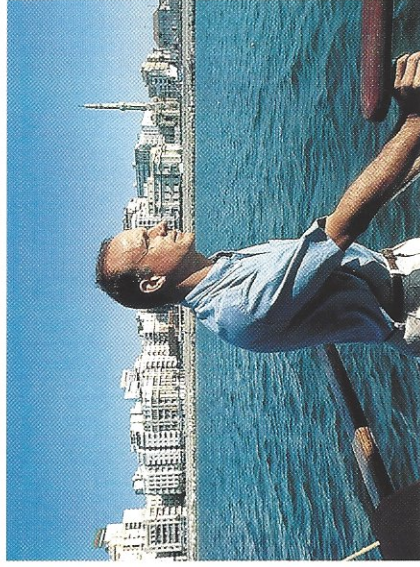
drückt Dir den Daumen!



Vom Spiel zur Realität...

Die Schatzsuche, die hier „gespielt“ wird, hat auch in Wirklichkeit stattgefunden.

Erst vor wenigen Jahren gelang es dem französischen Meeresforscher und modernen Abenteurer Franck Goddio, den Schatz des weißen Goldes zu entdecken und zu heben.



Dabei begann alles mit einem Zufall. Eigentlich vermutete Goddio vor der philippinischen Küste ein gesunkenes, englisches Handelsschiff, stieß aber dicht unter der Wasseroberfläche auf eine im Sand verborgene Dschunke. Mit eigenen Schiffen und routinierten Tauchern hob er die Überreste der Dschunke samt ihrer geladenen Waren.

Die später gefundene Ladeliste eines malaysischen Hafenmeisters ließ vermuten, daß es sich bei den Funden um einzigartige Dokumente einer früheren Konsumgüterproduktion handelte. Sie waren für einen weltweiten Markt hergestellt worden. Danach folgte die Entdeckung vier weiterer chinesischen Handelsschiffe. Die mit der Hebung der Dschunken ans Tageslicht gebrachten über 2000 „Juwelen“ aus Porzellan tragen ihre Kunde alter chinesischer Kultur nun bis in unsere Zeit.

Die Funde stammen aus der Zeit des Song Dynastie (960-1279 n. Chr.), der Ynang Dynastie (1279-1368) und der Ming-Dynastie (1368-1644).

Darüber hinaus gibt die Entdeckung auch Aufschlüsse über die erstmals viel befahrenen und mächtigen Handelsrouten des alten Chinas.

Schon lange bevor Europa sich zu einer Handelsmacht entwickelte, entsandte das Land der aufgehenden Sonne seine Waren zu Wasser nach Persien, Südasien und bis an die afrikanische Ostküste.

Auf großen Dschunken, deren Segel aus Bastmatten hergestellt wurden, konnten bis zu 500 Tonnen Tee, Seide, Gewürze und Porzellan weit über die Weltmeere transportiert werden. Einige der Schiffe kamen niemals an ihrem Bestimmungsort an.

Heute kann man darüber nur froh sein, denn der Menschheit wäre wohl kaum ein Schatz in solchem Umfang erhalten geblieben, wären die Waren jemals an ihr Ziel gelangt.

In Sonderausstellungen kann der Schatz bewundert werden. So erhält ein breites Publikum Einblick in die chinesische Vergangenheit – seine Kultur und seinen Handel.

Hallo lieber Schatzsucher!



Weißes Gold – das ist ein Spiel, bei dem Du jede Menge über Tauchen und Schatzsuche erfahren kannst. Doch sicher hast Du Dir schon überlegt, was man mit so einem Schatz alles anfangen kann. Natürlich kannst Du Deine „wertvolle Beute“ gleich ausgeben – dann ist sie weg. Oder Du legst sie sicher an, dann vermehrt sie sich sogar.

Wie man das macht?

Mit dem GOLDI-Kindersparbuch der Commerzbank. Darauf kann man sich auch 'was von seinem Taschengeld oder vom Geld, das man zum Geburtstag bekommt, zurücklegen. Damit lernst Du leichter, wie man mit Geld richtig umgeht. An den Zinsen, die Deinem Sparbuch gutgeschrieben werden, siehst Du, daß Sparen belohnt wird.

Übrigens ist das Sparbuch auch noch ein kleines Bilderbuch: Du siehst dort GOLDI im heimischen Wald, auf Safari oder

mit den Indianern auf der Suche nach dem „Schatz im Silbersee“. Und damit jeder weiß, wem das Sparbuch gehört, kannst Du Dein Paßfoto einkleben. Hol' Dir Dein GOLDI-Kindersparbuch ab, in jeder Commerzbank.

